



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

Experiencias docentes basadas en metodologías activas

DATOS GENERALES

Universidad de Huelva

Curso: 2008/2009

Centro: FACULTAD DE EDUCACIÓN

Titulación: MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Asignaturas:

- a) TÉCNICAS BÁSICAS DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO
DEL MEDIO NATURAL (2º CURSO)

Profesor: BARTOLOMÉ VÁZQUEZ BERNAL

(bartolome.vazquez@ddcc.uhu.es)

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ACTIVIDAD

Estrategia Metodológica utilizada:

Clase Magistral Activa ☐

Aprendizaje Colaborativo ☐

Aprendizaje Orientado a Proyectos ☒

Aprendizaje Basado en Casos ☐

Otra Metodología Activa ☒

Especificar: Aprendizaje mediante Proyectos de Aprendizajes



Título de la actividad:

LAS WEBQUEST COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Breve resumen de la actividad (Abstract)

Se trata de la implementación en el aula de un proyecto de aprendizaje orientado a la resolución de problemas, utilizando una herramienta denominada "WebQuest", para inducir en el alumnado la construcción de conocimientos compartidos y abrir debate torno a la negociación y la crítica, así como fomentar las habilidades implicadas en la resolución de problemas. Al estar orientados al alumnado de Magisterio de Técnicas Básicas de Investigación del Medio Natural (TB), se pretende que ellos mismos exporten sus conocimientos adquiridos a la escuela sobre este proyecto de aprendizaje, sobre todo a sus futuros alumnos, en particular, en actividades que incidan en problemas relevantes que posee la sociedad (contaminación, sostenibilidad,...) para que sus alumnos actúen de forma crítica.

Objetivos:

- A través de una investigación orientada enfocar al alumnado a interactuar con la información obtenida, sobre todo de recursos de Internet.
- Potenciar valores cognitivos como el pensamiento reflexivo, fluido y dinámico.
- Rentabilizar el tiempo del alumnado.
- Permitir al alumnado desarrollar procesos de pensamiento de alto nivel de manejo de información (sintetizar, analizar, comprender, juzgar, transformar, valorar, aplicar, cotejar



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

fuentes, comparar, identificar, establecer diferencias y semejanzas, clasificar, inducir, deducir, abstraer, analizar perspectivas), necesarios para la resolución de problemas

- Acercar al alumnado al mundo real, a una sociedad del conocimiento abierta y multiforme al mundo real, a una sociedad del conocimiento abierta y multiforme.
- Enseñar al futuro docente de Magisterio a poner al alcance de sus alumnos una selección de los mejores recursos de Internet, los más adecuados a los intereses y al nivel cognitivo de sus futuros alumnos.

Contenidos:

A) INTRODUCCIÓN:

La forma en que las NTIC se conviertan en instrumentos eficaces de aprendizaje de los contenidos escolares, depende, como siempre, del profesorado que ha de desarrollarlos en el aula. En este contexto educativo se pone un énfasis especial en la adquisición de una serie de competencias sociocognitivas básicas (Monereo, 2004), por parte del alumnado en el uso de Internet: aprender a buscar información y a aprender, aprender a comunicarse, aprender a colaborar y aprender a participar.

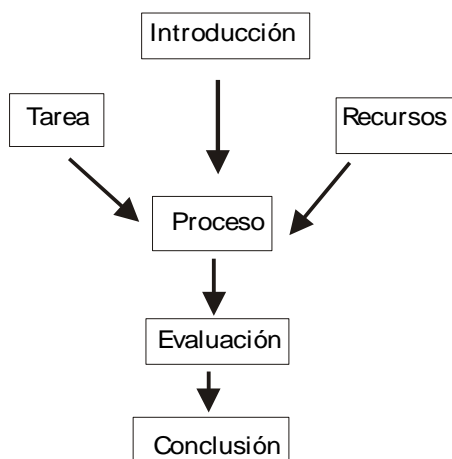
Hay que tener en cuenta que, con la extensión del uso de Internet como recurso educativo, se han desarrollado una serie de herramientas que inciden en la resolución de problemas. En este sentido, acaba de cumplirse un decenio del nacimiento de la WebQuest (Dodge, 2002), cuya premisa fundamental es, según uno de sus autores, promover actividades de indagación/investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet.



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

El objetivo esencial de este instrumento no es la búsqueda de información, sino, en palabras de sus autores, qué hacer con esta información, o sea, resolver un problema o actividad. Respecto al profesorado, permite el desplazamiento del “centro de gravedad de la clase”, desde el profesor hacia el alumnado. Respecto a éstos, incide en aspectos netamente actitudinales (actitudes científicas, trabajo grupal, compromiso con el medio ambiente e inserción social, entre otros), así como en la construcción de conocimientos y, por último, en lo referente al currículo, se destaca la posibilidad de trabajar una gama amplia de procedimientos: búsqueda, organización, expresión, comprensión y tratamiento de la información (Mentxaka, 2004).

La WebQuest se estructura en seis secciones, como reproducimos en la figura siguiente:



Partes esenciales de una WebQuest.

El desarrollo de una WebQuest se puede resumir de esta forma:

- I.- La introducción supone proveer el alumno de información inicial con intencionalidad motivadora.
- II. - En la tarea, el paso fundamental de todo el proceso, es una descripción formal del producto que se pide al alumno.
- III.- Los recursos consisten en un listado de enlaces de sitios Web para ayudar al estudiante a completar la tarea, previamente seleccionados por el profesorado.



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

IV.- El proceso describe los pasos a seguir, pudiendo incluir estrategias de resolución.

V.- En la evaluación, los presupuestos deben ser justos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de tareas.

VI.- El resumen de la experiencia se localiza en la conclusión y debe servir para estimular la reflexión y generalización de lo aprendido.

Se incide en que se trata de una verdadera estrategia de investigación guiada con recursos de Internet, que tiene en cuenta el tiempo del alumno y que obliga a la utilización de habilidades cognitivas de alto nivel, priorizando la transformación de la información, de forma que estimula el pensamiento crítico e incentiva al profesorado a producir materiales pedagógicos para compartir en la red (Barba, 2005).

B) DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

La actividad de diseño de una WebQuest es un asunto algo problemático, ya que el conocimiento informático (a nivel de usuario, claro) es muy variado, existiendo extremos de grupos de personas con un nivel destacado y otros donde pueden considerarse prácticamente analfabetos digitales. Por tanto, son necesarios unos pasos previos de introducción a la informática elemental. En este contexto inicial, se organiza las sesiones de trabajo de la siguiente manera en el Aula de Informática de la Facultad de Educación:

1º) Introducción a nivel de usuario:

- Primeros pasos con un sistema operativo (*Guadalinex x.y y/o Windows x.y*).
- Gestión de Archivos (apertura, guardar, nombrar, renombrar, eliminar,...)
- Uso elemental de un procesador de texto (*Open Office x.y y/o Word x.y*).
- Acceso a Internet (*Mozilla x.y y/o Internet Explorer x.y*).

2º) Diseño de una WebQuest: en la red se encuentran múltiples sitios URLs donde pueden diseñarse WebQuest, sin



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

embargo, la experiencia a puesto de manifiesto que existe una sitio en la red que, por su simplicidad y conocimientos previos necesarios, es de oportuna recomendación. Se trata del sitio <http://www.aula21.net/>. Confluyen sencillez y experiencia. Por tanto, el segundo paso en esta actividad serían:

- ¿Qué es una WebQuest?
- Las actividades de Resolución de Problemas en el diseño de WebQuest.
- Generación de WebQuest con aula21.net.
- Modificar WebQuest con procesadores de textos.
- Editar WebQuest.
- Evaluar una WebQuest: criterios e instrumentos de evaluación.

3º) **Puesta en común de las WebQuest:** el tercer apartado consiste en la exposición, por parte de todo el alumnado del curso de TB, de las WebQuest diseñadas por cada uno de ellos.

Descripción pormenorizada de la actividad implementada:

A) INTRODUCCIÓN:

El empleo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (NTIC), dentro del espacio educativo, está dejando de ser un horizonte en el siglo XXI para convertirse en una realidad cotidiana, palpable de forma tangible. Sin embargo, para una parte importante de nuestro alumnado, constituye una herramienta habitual en su vida cotidiana con la que exploran el mundo y desarrollan nuevas formas de comunicación, traspasando fronteras y minimizando los tiempos a los que los adultos estábamos acostumbrados.

La forma en que las NTIC se conviertan en instrumentos eficaces de aprendizaje de los contenidos escolares, depende, como siempre,



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

del profesorado que ha de desarrollarlos en el aula. En este contexto educativo se pone un énfasis especial en la adquisición de una serie de competencias sociocognitivas básicas (Monereo, 2004), por parte del alumnado en el uso de Internet: aprender a buscar información y a aprender, aprender a comunicarse, aprender a colaborar y aprender a participar.

Bajo estas premisas, surge un conflicto que, sin temor a equivocarnos, es inaudito en educación: los docentes han de enseñar tecnologías que los discentes manejan, seguramente, de forma más eficaz que ellos mismos. Esta peculiar paradoja, bajo nuestra óptica, ha de resolverse incidiendo precisamente en el papel que se les asigna a las NTIC, herramientas puestas al servicio del aprendizaje y en un recurso para la labor de enseñanza. Resultando de vital importancia, desde nuestra óptica, que el alumnado de Magisterio conozca estas nuevas tecnologías para poder aplicarlas en el futuro.

Algunas posibilidades de uso de la WebQuest son (Vázquez y Jiménez, 2005):

- a) Ofrece un espacio útil y conceder al alumnado la oportunidad de trabajar e implementar diferentes estrategias, evitando la reproducción mecánica de modelos rutinarios (variable camino).
- b) Posibilita la aplicación de conocimientos a diferentes contextos a través de Internet (variable aplicación).
- c) La comprensión de los procesos se revela trascendental, debido a la cascada vertiginosa de información a la que el alumnado debe enfrentarse (variable entendimiento).
- d) El diseño de páginas WebQuest, como recurso en la formación de futuros maestros de primaria, hace aflorar obstáculos de índole diversa (epistemológicos, psicológicos, contextuales, curriculares, formativos e ideológicos), esenciales para volver más compleja y rica su práctica.

B) DETALLE DE LA EXPERIENCIA:

Como viene siendo habitual cuando se quiere implementar un proyecto relacionado con las TICs, el nivel de competencia del alumnado es muy dispar, existiendo una parte, escasa, de alumno con un nivel muy elevado y, en el otro extremo, una parte no



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

desechable, con un nivel de competencia muy bajo. En este contexto, tratar de introducir actividades de resolución de problemas que versen sobre el medio natural de forma investigativa, de forma que ellos puedan plantear esas hipotéticas actividades a sus futuro alumnado es un algo complicado. Así, debemos partir de un nivel de referencia bajo e introducir unas sesiones, ya descritas en los "**Contenidos**": gestión de usuario con sistemas operativos (Guadalinux y Windows); gestión de archivos; uso elemental de procesadores de textos (Open Office y Word); acceso a Internet (Mozilla y Internet Explorer).

El segundo paso consiste en contextualizar qué es una WebQuest para su uso como actividad de resolución de problemas. Se incide en el paralelismo entre esta algunas propuestas metodológicas de resolución de problemas y el algoritmo o esquema de resolución de una WebQuest (Vázquez y Jiménez, 2006). Se incide, especialmente, en el papel relevante de la emisión de hipótesis como articulador de todo el proceso. Las actividades que se propongan al alumnado en una WebQuest debe exigirle la emisión de hipótesis que deben ser contrastadas al final del proceso. Es fundamental si se ha producido el cambio conceptual que se pretende conseguir.

Una herramienta importante es el generador de WebQuest. Existen varios en la red, pero destaca por su simplicidad el generador de "*aula21.net*". Posee una notable presentación e introduce de forma muy intuitiva todo el proceso. El alumnado de Magisterio debe reflexionar sobre en qué nivel de la Educación Primaria va a centrarse (primer ciclo, segundo o tercer ciclo). Además debe elegir una temática relacionada con el Conocimiento del Medio Natural. Las temáticas suelen ser variadas, pero abundan las relacionadas con la Educación para la Salud y el Consumo. Una vez elegida la temática y el nivel, el alumnado de Magisterio debe



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

plantearse la Webquest como un proceso de indagación para su hipotético alumnado. El generador de WebQuest y el propio profesor les asiste y guía a través de la elaboración y edición. Las preguntas e indecisiones suelen ser múltiples, pero se acaban solventados las dudas. Una vez editada la WebQuest, se procede a una nueva edición, fuera de "*aula21.net*", para ello se solemos utilizar un editor como Word u OpenOffice. La intención es pulir todos aquellos aspectos que necesitan ser reformulados. El profesor guía todo el proceso. Una vez concluida la edición final. Se procede a la parte final del proyecto.

En otra sesión del proyecto, esta vez fuera del Aula Multimedia, se procede a la exposición de cada una de las páginas de WebQuest elaboradas por el alumnado de Magisterio. La exposición permite conocer diferentes campos de trabajo al propio. Se fomenta la crítica, aspecto que el alumnado está poco dispuesto a ejercer. Posteriormente, relacionado con otra experiencia mostrada en este Repositorio (EL USO DE SYNERGEIA COMO MEDIO PARA EL APRENDIZAJE COMPARTIDO), el alumnado "*cuelga*" cada WebQuest en la carpeta de trabajo de su grupo en Synergeia.

Temporalización:

- 1º) Introducción a nivel de usuario (1 sesión de 2 horas).
- 2º) Diseño de una WebQuest (2 sesiones de 1,5 horas).
- 3º) Puesta en común de las WebQuest (2 sesiones de 1,5 horas).



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

Recursos necesarios (Adjuntar como anexo):

- Aula de Recursos Multimedia de la FEDU.
- Ordenadores personales (opcional).

Evaluación: criterios de evaluación e instrumentos (adjuntar como anexo)

- Los criterios de evaluación vamos a considerarlos desde dos perspectivas diferentes, los propios de la experiencia y los que pertenecen a la dinámica de la asignatura (TB). Respecto a los primeros, se basan en la consecución de los objetivos que nos planteamos con la experiencia: a) a través de una investigación orientada enfocar al alumnado a interactuar con la información obtenida, sobre todo de recursos de Internet; b) potenciar valores cognitivos como el pensamiento reflexivo, fluido y dinámico; c) rentabilizar el tiempo del alumnado, d) permitir al alumnado alumnos desarrollar procesos de pensamiento de alto nivel de manejo de información (sintetizar, analizar, comprender, juzgar, transformar, valorar, aplicar, cotejar fuentes, comparar, identificar, establecer diferencias y semejanzas, clasificar, inducir, deducir, abstraer, analizar perspectivas), necesarios para la resolución de problemas; e) acercar al alumnado al mundo real, a una sociedad del conocimiento abierta y multiforme al mundo real, a una sociedad del conocimiento abierta y multiforme; f) enseñar al futuro docente de Magisterio a poner al alcance de sus alumnos una selección de los mejores recursos de Internet, los más adecuados a los intereses y al nivel cognitivo de sus futuros alumnos. Es necesario, por tanto, el desarrollo de



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

instrumentos adecuados con los objetivos. Hemos desarrollado tal instrumento y se encuentra en el Anexo de este documento. Al final de la experiencia, se pasa el instrumento al alumnado para que valore la experiencia, lo que nos permitirá mejorar la experiencia y realizar la autocrítica para buscar la excelencia de la metodología.

- En cambio, los criterios propios de las asignaturas aparecen en las programaciones, sin embargo, comparte buena parte de los objetivos anteriores específicos de esta experiencia docente: compartir conocimientos, habilidades relativas a la resolución de problemas relacionados con el medio natural y estímulo de la crítica. Además, el uso de las WebQuest está relacionado con otra experiencia docente que empleamos de forma conjunta y que aparece en este "*Repositorio de Experiencias Docentes*" (EL USO DE SYNERGEIA COMO MEDIO PARA EL APRENDIZAJE COMPARTIDO). Como destacamos en ese trabajo, unas de las ventajas del entorno virtual es que permite el intercambio de ideas profesor-alumnado sobre los trabajos que se producen a lo largo del desarrollo de las asignaturas, solventándose en tiempo real las dificultades a las que se enfrenta el alumnado y evaluando el profesor la naturaleza de los obstáculos que subyacen detrás.

Valoración personal de la experiencia (posibles dificultades y orientaciones):

El marco de la asignatura donde se ha desarrollado esta experiencia de esta metodología activa, basada en un Aprendizaje Orientado a Proyectos, no podía ser más idóneo. Específicamente,



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

uno de los objetivos de la asignatura es responder a la pregunta "*¿Qué podemos investigar en el aula de Educación Primaria?*". Se trata de incidir en aspectos tales como: a) La investigación en el aula como proceso de resolución de problemas significativos para el conocimiento del medio natural; b) Selección de problemas; c) Elaboración de estrategias para la resolución de problemas; e) Resolución de problemas. El concepto de WebQuest se basa en estos mismos principios y comparte su metodología.

Mi experiencia personal al respecto no puede ser más satisfactoria. A lo largo de las sesiones de trabajo con el alumnado he encontrado inconvenientes, aunque predecibles, asociados a la falta de competencia de una parte del alumnado con las herramientas informáticas, sin embargo, con dosis de paciencia y buena voluntad por ambas partes, se han ido solventando estas dificultades. El generador de "*aula21.net*" se mostró como un aliado magnífico, por tanto, su uso está especialmente recomendado.

Durante las sesiones de elaboración de la WebQuest, debe incidirse primordialmente en hacer que el destinatario de diseño, su hipotético alumnado de primaria, realice "emisión de hipótesis". Es el núcleo principal del trabajo y lo que va a permitir conectar con el resultado de la búsqueda y auspiciar un aprendizaje significativo.

Por último, las sesiones de exposición de los diseños WebQuest realizados por el alumnado de Magisterio de Primaria es bastante estimulante y aporta una visión sobre los obstáculos que subyacen a su aprendizaje: ideológicos, epistemológicos, curriculares,... Sólo existe un inconveniente que hay pulir con el tiempo, la escasa capacidad de crítica con el resto de compañeros cuando exponen sus trabajos. Asocian la crítica a un proceso negativo y son reacios a realizar comentarios, ya sea para que aporten más información o en



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

aspectos más discutibles de su diseño.

Bibliografía recomendada:

BARBA, C. (2005). La webquest, una estrategia eficaz para el aula en el siglo XXI. *Aula de Innovación Educativa*, 139, 65-67.

DODGE, B.J. (2002). *Tareonomía de WebQuest: una taxonomía de tareas*. En http://www.eduteka.org/ediciones/profesor_abril02.htm.

MENTXAKA, I. (2004). WebQuest: Internet como recurso didáctico. *Alambique*, 40, 62-70.

MONEREO, C. (2004). Internet, un espacio idóneo para desarrollar las competencias básicas. En Carles Monereo (coord.) *Internet y competencias básicas*, pp. 5-26. Barcelona: Graó.

VÁZQUEZ BERNAL, B., JIMÉNEZ PÉREZ, R. (2006). Las NTIC y la resolución de problemas escolares. Una aproximación a través de las WebQuest. *Alambique*, 50, 56-65.

<http://www.aula21.net/> (Generador de WebQuest).

Bibliografía utilizada en el desarrollo de la actividad:

DODGE, B.J. (2002). *Tareonomía de WebQuest: una taxonomía de tareas*. En http://www.eduteka.org/ediciones/profesor_abril02.htm.

VÁZQUEZ BERNAL, B., JIMÉNEZ PÉREZ, R. (2006). Las NTIC y la resolución de problemas escolares. Una aproximación a través de las WebQuest. *Alambique*, 50, 56-65.

<http://www.aula21.net/> (Generador de WebQuest).

Información adicional y/u observaciones a destacar:

*** EJEMPLIFICACIONES DE WEBQUEST(1):**

El Lince Ibérico

[Introducción](#) | [Tarea](#) | [Proceso](#) | [Recursos](#) | [Evaluación](#) | [Conclusión](#) | [Créditos](#)

¿Por qué se extingue el Lince Ibérico?

Autor: Antonio Jesús Gallegos Rey

Área: Conocimiento del Medio

E-mail: gallebasket10@hotmail.com

Nivel: 5º Primaria

INTRODUCCIÓN



El Lince ibérico es sin duda uno de los animales más representativos de la península ibérica, este magnífico felino es una especie protegida ya desde el año 1966, desde entonces se está intentado combatir la amenaza de su extinción, tan sólo en diez años su población se ha reducido a la mitad. Actualmente, se encuentra en zonas muy concretas del territorio nacional y del país vecino, Portugal.

La mayoría de vosotros conoceréis a pequeños felinos como los gatos, pero el linco es una especie de gato más grande y mucho más bonito. Esta actividad será de gran atractivo para los alumnos, ya que utilizarán el ordenador para realizar la investigación y presentar posteriormente el trabajo.

file:///F:/DISCO D:/Mis Documentos D:/Archivos Word/...IDAD/TB/WQ TB 2008-09/WQ GALLEGOS/linco ibérico.htm (1 de 5)01/06/2009 20:43:51

TAREA



Mediante esta actividad se tratará de investigar sobre todos los aspectos relacionados con la vida del lince, tales como: identificar su género, describir su morfología o partes del cuerpo destacando sus rasgos principales, el tipo de alimentación, su hábitat, reproducción y motivos por los que se está extinguiendo.

-Al final de la investigación se presentará un documento en formato Word en el que los alumnos responderán a las distintas cuestiones que se presentan en la actividad.

-Finalmente se utilizará una cartulina grande en la que los alumnos crearán un collage con fotografías que hayan encontrado durante la investigación y especificarán resumidamente algunos aspectos de la investigación.

PROCESO Para llevar a cabo esta actividad los alumnos se colocarán por parejas con un ordenador cada pareja.

Procederán a iniciar la investigación entrando en las páginas web que les proporcionará el maestro.

Al finalizar la investigación, realizarán el trabajo escrito en Word y posteriormente el mural con las fotos que más le hayan llamado la atención.



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

El Lince Ibérico

RECURSOS



Sitios web que podeis visitar.

El mejor buscador - <http://www.google.com>

Enciclopedia con buena información - http://es.wikipedia.org/wiki/Lince_ib%C3%A9rico

Página dedicada al Lince Ibérico - <http://www.ellinceiberico.com/>

- <http://www.geocities.com/rainforest/7673/1017.html>

- http://www.lynxexsitu.es/menu_inicio.htm

Buena página para conocer las partes del lince. - <http://linguarydespanish.files.wordpress.com/2007/11/lince-iberico.jpg>

file:///F:/DISCO D/Mis Documentos D/Archivos Word/...IDAD/TB/WQ TB 2008-09/WQ GALLEGOS/lince iberico.htm (3 de 5)01/06/2009 20:43:51



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

El Lince Ibérico

EVALUACIÓN



Para la valoración de vuestro trabajo se puntuarán los siguientes aspectos:

-Participación de los miembros del grupo en la búsqueda de información, elaboración del trabajo y presentación oral.

-Uso de información relevante y concisa

-Finalización de las tareas.

-Finalmente se evaluará un documento en Word hecho por los alumnos con toda la información relevante recogida y un mural con fotografías, dibujos y una breve explicación sobre cada tema tratado en la investigación.

file:///F:/DISCO D/Mis Documentos D/Archivos Word/...IDAD/TB/WQ TB 2008-09/WQ GALLEGOS/lince ibérico.htm (4 de 5)01/06/2009 20:43:51



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

El Lince Ibérico

CONCLUSIÓN



Esta experiencia os será útil para estar mejor informados sobre el lince ibérico y conocer el grave peligro de extinción que está corriendo.

¿PENSAD QUE SU FUTURO ESTÁ EN NUESTRAS MANOS?

[Imprimir](#) - [Arriba](#)

(Página creada con 1,2,3 Tu WebQuest - <http://www.aula21.net/>)

file:///F:/DISCO D/Mis Documentos D/Archivos Word/...IDAD/TB/WQ TB 2008-09/WQ GALLEGOS/lince ibérico.htm (5 de 5)01/06/2009 20:43:51

* **EJEMPLIFICACIONES DE WEBQUEST(2):**

La Fotosíntesis

[Introducción](#) | [Tarea](#) | [Proceso](#) | [Recursos](#) | [Evaluación](#) | [Conclusión](#) | [Créditos](#)

La Fotosíntesis



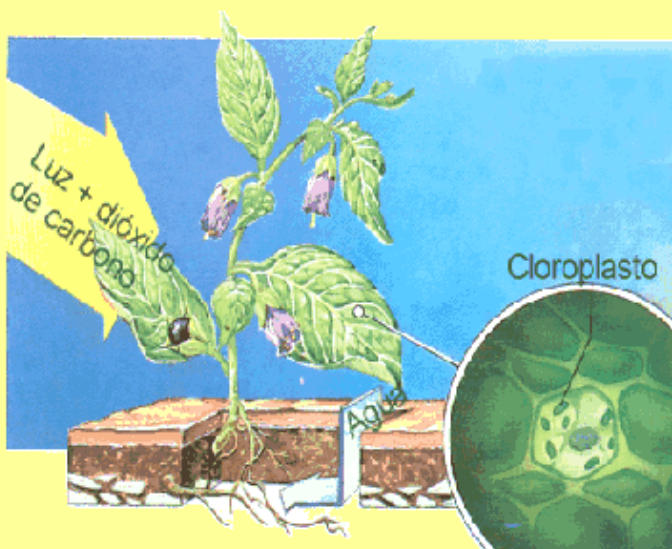
Autor: Marisma Alcántara Díaz

Área: conocimiento del medio

E-mail: marisma_14_89@hotmail.com

Nivel: tercer ciclo

INTRODUCCIÓN



La fotosíntesis es la base de la vida en la tierra. Es un proceso mediante el

file:///F:/DISCO D:/Mis Documentos D/Archivos Word/UNI...Q TB 2008-09/WQ Marisma Alcántara/La Fotosíntesis.htm (1 de 4)/01/06/2009 19:51:50

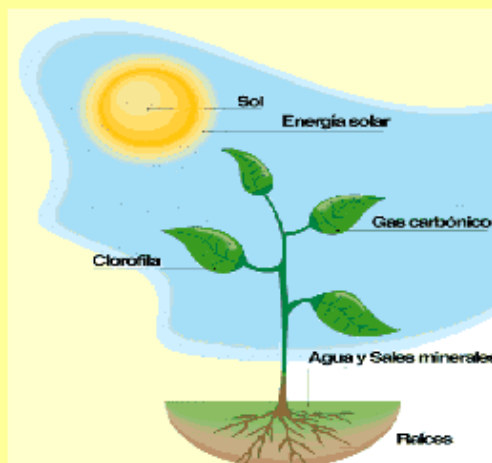
METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES

Repositorio de experiencias docentes

La Fotosíntesis

cual las plantas, algas y algunas bacterias captan y utilizan la energía de la luz para transformar la materia inorgánica de su medio externo en orgánica que utilizará para su crecimiento y desarrollo. La fotosíntesis consta de dos etapas o fases: la fase inicial o lumínica, y la fase secundaria u oscura.

TAREA



Se trata de investigar en profundidad el proceso de la fotosíntesis. Una vez hecha una breve investigación los alumnos deberán presentar: - Un documento en formato Word en el que describa la fotosíntesis usando palabras claves como clorofila, dióxido de carbono, oxígeno, materia orgánica o inorgánica e introduciendo imágenes de dicho proceso para tener una explicación mas detallada. - A continuación realizan por pareja un mural con dibujos, en el que se recoja una síntesis de lo estudiado. - Finalmente se hará una exposición de los murales realizados.

PROCESO



file:///F:/DISCO D:/Mis Documentos D/Archivos Word/UNI...Q TB 2008-09/WQ Mariama Alcantara/La Fotosíntesis.htm (2 de 4)/01/06/2009 19:51:50

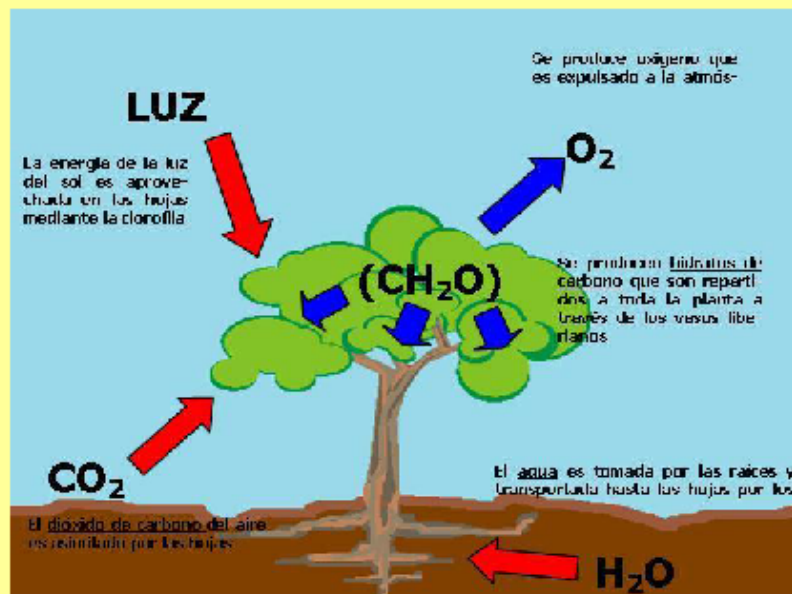
METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES

Repositorio de experiencias docentes

La Fotosíntesis

Para llevar a cabo esta investigación se le explicará a los niños brevemente el proceso y a continuación cogerán los alumnos los ordenadores y una vez en Word se realizará individualmente un pequeño trabajito en el que explique el proceso y cada alumno busque una foto en la que nos detalle el proceso. Finalmente se distribuirá la clase por parejas y cada una de ellas realizará un mural, con todo lo aprendido y lo expondrán en clase al resto de compañeros.

RECURSOS



<http://es.wikipedia.org/wiki/Fotos%C3%ADntesis> <http://www.google.es/imgres?imgurl=http://tareaz.com> <http://museovirtual.csic.es/salas/vida/imagenes/que.jpg> http://www.natureduca.com/cienc_gen_fotosintesis.php <http://images.google.es/images?hl=es&q=la+fotosintesis&btnG=Buscar+im%C3%A1genes&gbv=2> http://edu.jccm.es/ies/aguasvivas/imagenes/stories/mate_crec_4.jpg

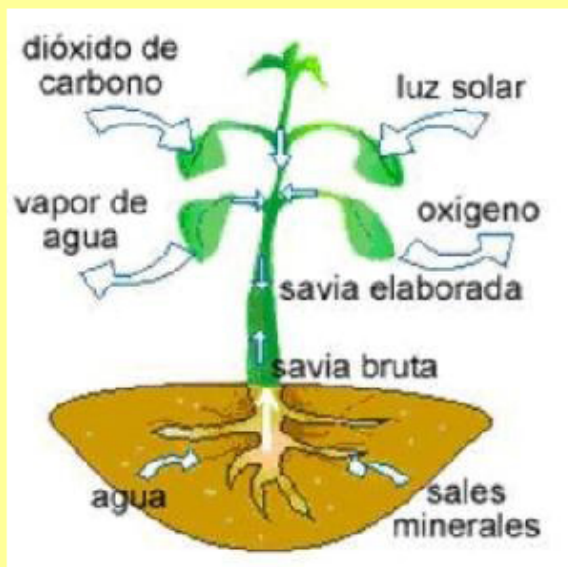
EVALUACIÓN

La evaluación se llevará a cabo teniendo en cuenta la actitud del alumno en clase, y la participación, siendo esta un 20 % de la nota final. El trabajo individual valdrá un 50% de la nota y el 30% restante será el mural en parejas y la exposición en clase.

METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

La Fotosíntesis

CONCLUSIÓN



Una vez realizado el trabajito individual y el mural por pareja se expondrá en clase obteniendo unas conclusiones finales entre todos.

CRÉDITOS

Haga un listado de fuentes de las que haga uso en esta Webquest ya sean imágenes, texto o sonido, proporcionando enlaces a la fuente original. Exprese los agradecimientos a los proveedores de estos recursos o de algún otro tipo de ayuda. Por ejemplo:

- The WebQuest Page at San Diego State University: <http://webquest.sdsu.edu/>
- Aula Tecnológica Siglo XXI: www.aula21.net
- Páginas dispersas: fresno.cnice.mecd.es/~avaler3

[Imprimir - Arriba](#)

(Página creada con 1,2,3 Tu WebQuest - <http://www.aula21.net/>)



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES

Repositorio de experiencias docentes

ANEXO: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA WEBQUEST

	Escasa Valoración	Valoración media	Buena valoración	Excelencia en la valoración	Notación numérica
	1	2	3	4	
Interactuar con la información obtenida, sobre todo de recursos de Internet.	No valora la información obtenida de Internet	Asigna algo de valor a la información obtenida de Internet	Valora la información obtenida de Internet	Considera muy importante la información a través de Internet	
Potenciar valores cognitivos como el pensamiento reflexivo, fluido y dinámico.	Atribuye escaso valor a potenciar valores cognitivos como el pensamiento reflexivo, fluido y dinámico	Concede algo de valor a potenciar valores cognitivos como el pensamiento reflexivo, fluido y dinámico	Valora el hecho de potenciar valores cognitivos como el pensamiento reflexivo, fluido y dinámico	Se implica en potenciar valores cognitivos como el pensamiento reflexivo, fluido y dinámico	
Rentabilizar el tiempo del alumnado.	No se da importancia a rentabilizar el tiempo del alumnado	Otorga algo de valor a rentabilizar el tiempo del alumnado	Valora la rentabilización del tiempo del alumnado	Estimula rentabilizar el tiempo del alumnado	
Permitir al alumnado desarrollar procesos necesarios para la resolución de problemas.	No valora que el alumnado desarrolle procesos necesarios para la resolución de problemas	Asigna algo de valor al permitir al alumnado desarrollar procesos necesarios para la resolución de problemas	Resalta el hecho de permitir al alumnado desarrollar procesos necesarios para la resolución de problemas	Le parece vital que el alumnado desarrolle procesos necesarios para la resolución de problemas	
Acercar al alumnado al mundo real, a una sociedad del conocimiento abierta y multiforme al mundo real, a una sociedad del conocimiento abierta y multiforme.	Desecha la idea de acercar al alumnado al mundo real, a una sociedad del conocimiento abierta y multiforme al mundo	Acepta la idea de acercar al alumnado al mundo real, a una sociedad del conocimiento abierta y multiforme al mundo real, a una sociedad del	Valora la idea de acercar al alumnado al mundo real, a una sociedad del conocimiento abierta y multiforme al mundo real, a una sociedad del	Potencia la idea de acercar al alumnado al mundo real, a una sociedad del conocimiento abierta y multiforme al mundo real, a una sociedad	

Proyecto de Innovación docente



METODOLOGÍA ACTIVA EN EL MARCO DEL EEES
Repositorio de experiencias docentes

	real, a una sociedad del conocimiento abierta y multiforme	conocimiento abierta y multiforme	conocimiento abierta y multiforme	del conocimiento abierta y multiforme	
Enseñar al futuro docente de Magisterio a poner al alcance de sus alumnos una selección de los mejores recursos de Internet, los más adecuados a los intereses y al nivel cognitivo de sus futuros alumnos.	No valora como positivo enseñar al futuro docente de Magisterio a poner al alcance de sus alumnos una selección de los mejores recursos de Internet, los más adecuados a sus intereses y a su nivel cognitivo	Aprecia algo enseñar al futuro docente de Magisterio a poner al alcance de sus alumnos una selección de los mejores recursos de Internet, los más adecuados a sus intereses y a su nivel cognitivo	Valora enseñar al futuro docente de Magisterio a poner al alcance de sus alumnos una selección de los mejores recursos de Internet, los más adecuados a sus intereses y a su nivel cognitivo	Alienta el hecho de enseñar al futuro docente de Magisterio a poner al alcance de sus alumnos una selección de los mejores recursos de Internet, los más adecuados a sus intereses y a su nivel cognitivo	

Escala de estimación	Escasa valoración	Valoración media	Buena valoración	Excelencia en la valoración
PUNTUACIÓN	4-7	8-11	12-15	16